

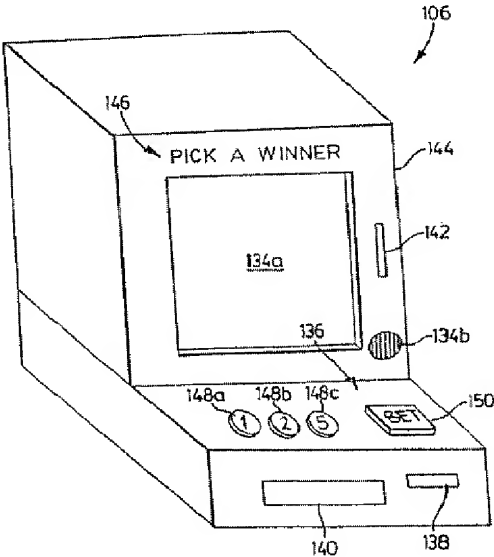
(51)Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テーマコード* (参考)
A 6 3 F 13/00		A 6 3 F 13/00	M 2 C 0 0 1
9/00	5 1 2	9/00	5 1 2 B 3 E 0 3 8
13/12		13/12	C
G 0 6 F 17/60	1 4 6	G 0 6 F 17/60	1 4 6 C
G 0 7 C 13/00		G 0 7 C 13/00	A
		審査請求 未請求	予備審査請求 有 (全 46 頁)

(21)出願番号	特願2000-615979(P2000-615979)	(71)出願人	ストロナッチ、アンドリユー・エム カナダ国、エル3ジー・4ジー8、オンタ リオ州 オーロラ、ベイビュー・アベニ ュー 14875
(86) (22)出願日	平成12年5月1日(2000. 5. 1)	(72)発明者	ストロナッチ、アンドリユー・エム カナダ国、エル3ジー・4ジー8、オンタ リオ州 オーロラ、ベイビュー・アベニ ュー 14875
(85)翻訳文提出日	平成13年10月30日(2001. 10. 30)	(74)代理人	弁理士 鈴江 武彦 (外4名)
(86)国際出願番号	P C T / C A 0 0 / 0 0 4 4 3	Fターム(参考)	2C001 AA10 BA01 BA06 BB02 BD03 CA01 CA02 CB01 CB04 CB06 CB08 CC02 3E038 AA03 DB01 GA02 KA06
(87)国際公開番号	W O 0 0 / 6 7 2 1 5		
(87)国際公開日	平成12年11月9日(2000. 11. 9)		
(31)優先権主張番号	6 0 / 1 3 1 , 8 0 6		
(32)優先日	平成11年4月30日(1999. 4. 30)		
(33)優先権主張国	米国 ( U S )		

(54)【発明の名称】 マルチメディアウェイジャリングシステム

(57)【要約】

マルチメディアウェイジャリングシステムは、レースイベントに関するウェイジャリングを容易にするためのレース提供システムと、レースイベントに関する賭けを行うための、レース提供システムと通信している複数のマルチメディアウェイジャリング端末とから構成されている。レースプロバイダは、賭けするためにレースイベントを選択する手段を備えている。ウェイジャリング端末は、選択されたレースイベントを表示するためのマルチメディアディスプレイと、選択されたレースイベントに関する賭けを行うためのユーザインターフェースと、選択されたレースイベントの支払を行うための支払い手段と、ならびに選択されたレースイベントに関するウェイジャリングを容易にするための、マルチメディアディスプレイ、ユーザインターフェースおよび支払い手段と通信しているデータ処理手段とを備えている。データ処理手段は、レース提供システムからハンディキャップデータを受信するためのハンディキャップ受信機と、レース提供システムからオッズデータを受信するためのオッズ受信機と、ならびに受信されたハンディキャップデータ



**【特許請求の範囲】**

**【請求項1】** ウェイジャのための次のレースイベントを選択する手段を具備しているレースイベントにおけるウェイジャを容易にするレース提供システムと、

選択されたレースイベントについてウェイジャのためにレース提供システムと通信する複数のマルチメディアウェイジャ端末を具備し、

そのウェイジャ端末は、

選択されたレースイベントを表示するマルチメディアディスプレイと、

選択されたレースイベントに対してウェイジャを行うユーザインターフェースと、

選択されたレースイベントに対して支払いを行う支払い手段と、

マルチメディアディスプレイと通信するデータ処理手段とを具備し、

ユーザインターフェースおよび支払い手段によって選択されたレースイベントのウェイジャが容易にされていることを特徴とするマルチメディアウェイジャシステム。

**【請求項2】** データ処理手段は、レース提供システムからハンディキャップデータを受信するためのハンディキャップ受信機と、レース提供システムからオッズデータを受信するためのオッズ受信機と、受信されたハンディキャップデータおよび受信されたオッズデータにしたがってウェイジャのために1以上のレース候補を選択するためにハンディキャップ受信機およびオッズ受信機と通信するウェイジャプロセッサとを備えている請求項1記載のウェイジャシステム。

**【請求項3】** ユーザインターフェースは、ウェイジャプロセッサによりレース候補の再選択を開始するように構成されている請求項2記載のウェイジャシステム。

**【請求項4】** ウェイジャプロセッサは、単一の予め定められたウェイジャ形態のみのウェイジャを提供するように構成されている請求項2記載のウェイジャシステム。

**【請求項5】** ウェイジャプロセッサは、複数のユーザ選択可能な予め定められたウェイジャ形態の1つにしたがってウェイジャの配置を容易にするように構

成されている請求項2記載のウェイジャシステム。

【請求項6】 支払い手段は、現金を受取るための通貨受取装置と、この通貨受取装置に結合されて受取った通貨に対してユーザアカウントを信用して前記各レースイベントのウェイジャ金額および結果にしたがってユーザアカウントを更新するアカウントプロセッサとを具備している請求項2記載のウェイジャシステム。

【請求項7】 前記レース提供システムはマルチメディアディスプレイ上に実時間でレースイベントを表示するために複数のレースプロバイダから与えられるレースフィードと、前に行われたレースイベントのレースデータベースと、およびレースフィードとレースデータベースからの次のレースイベントをダイナミックに選択する手段とを含んでいる請求項1記載のウェイジャシステム。

【請求項8】 レースイベントについてのウェイジャを容易にするためにレース提供システムが設けられ、

複数のマルチメディアウェイジャ端末が設けられ、各ウェイジャ端末はレースイベントを表示し、そのレースイベントについて支払いを行うように構成されており、

レース提供システムにおいて、レースイベントの1つを選択し、前記ウェイジャ端末のそれぞれに対して選択されたレースイベントの通知を送信し、

選択されたレースイベントに対するウェイジャ期間中、ウェイジャ端末の少なくとも1つから選択されたレースイベントについてのウェイジャを受取り、

ウェイジャ期間に続いて、選択されたレースイベントを少なくとも1つのウェイジャ端末において表示し、

選択されたレースイベントに続いて、前記各受信されたウェイジャおよび選択されたレースイベントの結果にしたがって支払いを行うことを特徴とするマルチメディアウェイジャ方法。

【請求項9】 マルチメディアウェイジャ端末は、それぞれ単一の予め定められたウェイジャ形態のみのウェイジャを提供するように構成され、前記ウェイジャを受取るステップにおいて、予め定められた形態のウェイジャを少なくとも1つのウェイジャ端末から受取る請求項8記載の方法。

【請求項10】 マルチメディアウェイジャ端末はそれぞれ複数のユーザ選択可能な予め定められたウェイジャ形態の1つにしたがってウェイジャを提供するように構成され、前記ウェイジャを受取るステップにおいて、選択された予め定められた形態のウェイジャを少なくとも1つのウェイジャ端末から受取る請求項8記載の方法。

【請求項11】 レース提供システムは生きているレースイベントのレースプロバイダフィールドから受信するために複数のレースプロバイダからのレースフィールドと、レースイベントの前に動作したもののレースデータベースとを含み、レースイベントを選択するステップは、生きているレースイベントの開始時間にしたがって生きているレースイベントと前に動作したレースイベントとの間の選択を含んでいる受取る請求項8記載の方法。

【請求項12】 レース提供システムからのレースイベントの送信を受取るためのマルチメディアディスプレイと、

レースイベントの選択されたものについて単一の予め定められたウェイジャ形態を有するウェイジャを配置するためのユーザインターフェースと、

ウェイジャされたレースイベントに対して支払いを行う支払い手段と、

マルチメディアディスプレイと通信するデータ処理手段とを具備し、

ユーザインターフェースおよび支払い手段がレース提供システムによる選択されたレースイベントについてのウェイジャを容易にしていることを特徴とするマルチメディアウェイジャ端末。

【請求項13】 データ処理手段は、レース提供システムからハンディキャップデータを受信するためのハンディキャップ受信機と、レース提供システムからオッズデータを受信するためのオッズ受信機と、受信されたハンディキャップデータおよび受信されたオッズデータにしたがって1以上のレース候補を選択するためにそれと通信するウェイジャプロセッサとを具備している請求項12記載のウェイジャ端末。

【請求項14】 ユーザインターフェースは、ウェイジャプロセッサによりレース候補の再選択を開始するように構成されている請求項12記載のウェイジャ端末。

【請求項15】 ユーザインターフェースは、レースイベントのユーザ選択を阻止するように構成されている請求項12記載のウェイジャ端末。

【請求項16】 支払い手段は、現金を受取るための通貨受取装置と、この通貨受取装置に結合されて受取った通貨に対してユーザアカウントをクレジットし、前記各レースイベントのウェイジャ金額および結果にしたがってユーザアカウントを更新するアカウントプロセッサとを具備している請求項12記載のウェイジャ端末。

【請求項17】 遠隔のレース提供システムからのレースイベントの送信を受取るためのマルチメディアディスプレイと、

レースイベントの選択されたものにウェイジャを配置するためのユーザインターフェースと、

ウェイジャされたレースイベントに対して支払いを行う支払い手段と、

マルチメディアディスプレイと通信するデータ処理手段とを具備し、

ユーザインターフェースおよび支払い手段によってレース提供システムによる選択されたレースイベントのウェイジャが容易にされ、

データ処理手段は、レース提供システムからハンディキャップデータを受信するためのハンディキャップ受信機と、レース提供システムからオッズデータを受信するためのオッズ受信機と、受信されたハンディキャップデータおよび受信されたオッズデータにしたがってウェイジャのために1以上のレース候補を選択するためにハンディキャップ受信機およびオッズ受信機と通信するウェイジャプロセッサとを備えていることを特徴とするマルチメディアウェイジャ端末。

【請求項18】 ユーザインターフェースは、ウェイジャプロセッサによりレース候補の再選択を開始するように構成されている請求項17記載のウェイジャ端末。

【請求項19】 ウェイジャプロセッサは、単一の予め定められたウェイジャ形態のみのウェイジャを提供するように構成されている請求項17記載のウェイジャ端末。

【請求項20】 ウェイジャプロセッサは、複数のユーザ選択可能な予め定められたウェイジャ形態の1つにしたがってウェイジャの配置を容易にするように

構成されている請求項17記載のウェイジャ端末。

**【発明の詳細な説明】****【0001】****【発明の属する技術分野】**

本発明はビデオゲームシステム、特にスポーツイベントにおけるウェイジャリングを容易にするためのマルチメディアシステムに関する。

**【0002】****【従来の技術】**

馬および犬のレース等のレースイベントにおけるウェイジャリング (wagering) は典型的に固定したオッズのウェイジャリングまたはパリミューチュエル式勝馬投票 (parimutuel) ウェイジャリングの形態を取る。固定したオッズのウェイジャリングは、特定のウェイジャの戻り金に関連する賭けに割当てられた支払いオッズにしたがって決定されるシステムである。固定したオッズのウェイジャリングは、勝った場合に支払いの大きさに制限を設けているので、ウェイジャ受取人 (例えば賭けパーラー) の観点から人気がある。固定したオッズのウェイジャリングも、可能な支払いにある尺度が設けられているので賭け主の観点から人気がある。しかしながら、特定の賭けに割当てられたオッズは賭けのウェイジャリング総額にしたがって減少できるとき、賭けに対する支払いオッズはスポーツイベントの開始前の数分間で減少するかもしれないので、固定したオッズのウェイジャリングは特に幾らかの賭け主には魅力的ではない。

**【0003】**

パリミューチュエル式勝馬投票ウェイジャリングは賭け金プールが賭けを受信したときに設定されるシステムであり、賭け金プールの進行は、勝ち券の持ち主の数と、各賭けの大きさにしたがって勝ち券の持ち主の間で分けられる。パリミューチュエル式勝馬投票ウェイジャリングは、受取人は典型的に勝ち券の持ち主へ支払われる前に賭け金の固定した割合を受取るので、ウェイジャ受取人 (例えばレーストラックの所有者) の観点から人気がある。また、パリミューチュエル式勝馬投票ウェイジャリングは特定のウェイジャの戻し金がウェイジャリング賭け金の大きさに比例するので、賭け主の観点から人気があり、それ故、賭けの固定したオッズ戻し金を超える。しかしながらパリミューチュエル式勝馬投票ウェ

イジャリングも多くの欠点を受ける。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】

第1に、パリミューチュエル式勝馬投票ウェイジャリングは賭けの専門用語（例えば、単勝、2着までの複勝、3着までの複勝、3連勝単式、連勝単式）の知識を必要とする。第2に、パリミューチュエル式勝馬投票ウェイジャリングは賭け主が賭けの形態に精通し、レース競争ハンディキャップの知識を持つことが必要である。例えば、競馬では、適切なハンディキャップは、トラックの状態、馬の記録、各競走馬のジョッキー記録を含む幾つかの要素を考慮することが必要である。結果として、初心者が必要とされる知識によって不安を抱き、最小のウェイジャを行うかまたはウェイジャを全くしないので、パリミューチュエル式勝馬投票ウェイジャリングはウェイジャ受取人に大きな戻し金を与えない。それ故、賭け主がウェイジャを行うのを助長するために、一般的な固定したオッズのウェイジャリングとパリミューチュエル式勝馬投票ウェイジャリングシステムに改良を行うことが試みられている。

【0005】

例えば、Auto Tote System社は賭け主が人間のウェイジャ受取人と対話する必要をなくすビデオ端末を販売している。このビデオ端末はタッチセンスCRTディスプレイ、カード読取り装置、CRTディスプレイおよびカード読取り装置および所望のウェイジャを処理するための遠隔ウェイジャリングコンピュータと通信する中央処理装置からなる。ウェイジャを行うため、賭け主はウェイジャカードを購入し、ウェイジャカードをカード読取り装置へ挿入し、所望のトラックと所望の馬と所望の形態（例えば単勝、2着までの複勝、3着までの複勝）とウェイジャ額を選択する。ビデオ端末により初心者は賭けの専門用語に精通しておらずハンディキャップがあることを隠すことが可能であるが、初心者がウェイジャを行うことを容易にする効果はほとんどない。

【0006】

Algie（米国特許第5,564,977号明細書）は競馬のパリミューチュエル式勝馬投票ウェイジャリングを容易にしようとするレーストラックディスプレイシステ



ムを開示している。ディスプレイシステムは中央処理装置（CPU）、中央パリティミューチュエル式コンピュータシステムと通信するモデム、パリティミューチュエル式コンピュータシステムから受信されたパリティミューチュエル式勝馬投票データを表示するためCPUにより制御される複数のLEDディスプレイボードからなる。典型的に、ディスプレイシステムは少なくとも3つのLEDディスプレイボードからなり、それぞれの時間インターバルでパリティミューチュエル式勝馬投票データ流をそれぞれ連続的に表示し、その後それぞれの時間インターバルの終了時に実質的なパリティミューチュエル式勝馬投票データを表示する。この方法で、賭け主は特定の賭けのオッズの経歴的な傾向に基づいてウェイジャリング決定を行うことができ、それによってウェイジャリングプロセスに安定度および興奮度の尺度を付加する。しかしながらAlgie はユーザがウェイジャを行う賭けの専門用語に関する大きなレベルの知識を必要とする。また、さらにビデオポーカーゲームのような簡単な電子ゲーム機器と比較して、Algie はレーストラックディスプレイシステムの使用をほとんど助長しない。

#### 【0007】

Orford（米国特許第6,033,308号明細書）は結合したパリティミューチュエル式勝馬投票および固定したオッズウェイジャリングシステムについて開示し、これはパリティミューチュエル式勝馬投票または固定したオッズのウェイジャと、パリティミューチュエル式勝馬投票ウェイジャを受信するパリティミューチュエル式勝馬投票ウェイジャ賭け金と、固定したオッズウェイジャを受信する固定したオッズウェイジャ賭け金を受信するために中央プロセッサに連結されている複数の賭け端末からなる。中央プロセッサは固定したオッズのウェイジャが賭け端末から受取られる連続した時間を逐次的に開閉し、各連続した時間に固定したオッズを決定するためパリティミューチュエル式勝馬投票ウェイジャ賭け金、固定したオッズウェイジャ賭け金によって受信されたウェイジャから生じる負担額を使用する。パリティミューチュエル式勝馬投票および固定したオッズウェイジャリングを結合することによって、結合されたウェイジャリングシステムは一般的なパリティミューチュエル式ウェイジャリングシステムの弱さをいくらか改善しようとする。しかしながら、賭け主は賭けの専門用語の知識とハンディキャップを持たなければならないので、

Orfordは明白に初心者にウェイジャを行うことを容易にしない。

【0008】

Youbet.comはインターネットによりレーストラックのウェイジャリングを容易にするウェブサイトを持している。Youbet.comのウェブサイトアクセスするとき、賭け主がレースイベントを選択し、選択されたレースイベントにウェイジャを行うことを可能にする一連のウェブページが賭け主に与えられる。ウェイジャが行われたとき、ウェブサイトは賭け主に選択されたレースイベントのストリーミングマルチメディア提示を与える。ウェブサイトは見込みのある賭け主がウェイジャを行うことを補助するハンディキャップ情報を提供するが、賭け主は幾らかの賭けの専門用語の知識をもたなければならず、それによってハンディキャップ情報からウェイジャリング決定を行うことができる。さらに、選択されたレースイベントの表示に使用されるマルチメディアウィンドウは典型的に非常に小さく、インターネットへの接続の帯域幅とYoubet.comのウェブサイトへの通信により制限される。それ故、Youbet.comはウェイジャを行う誘惑を生まない。さらに、各賭け主はウェイジャを行う前にYoubet.comとのアカウントを設定しなければならず、したがってウェイジャプロセスに障害を作る。

【0009】

Brenner（米国特許第6,004,211号明細書）は、対話的ウェイジャリングシステムとオフトラックウェイジャリング方法を開示している。このウェイジャリングシステムは、異なるレーストラックでレースイベントに行われたウェイジャに実時間でオッズを生成する複数のトータリゼータと、電話線によりトータリゼータと通信して賭け主がレースイベントを選択し選択したレースイベントにウェイジャを行うことを可能にする複数のホームベースのユーザ端末からなる。各端末は賭け主がレースイベントを選択してそのレースイベントにウェイジャを行うことを可能にするメニューを表示するディスプレイ装置を含んでいる。このディスプレイ装置は入来するレースイベントの情報を表示し、ユーザが実時間でレースイベントを観察し、またはテーブルのレースを観察することを可能にする。ユーザ端末はまた賭け主のアカウント情報を記録する電子または磁気カードを受けるように構成されたカード読取り装置を含んでいる。Brennerは一連のリンクされ

たメニューを通じてウェイジャリングを容易にし、見込みのある賭け主がウェイジャを行うことを補助するハンディキャップ情報を提供するが、賭け主は幾らかの賭けの専門用語の知識をもたなければならず、ハンディキャップ情報からウェイジャリングの決定を行うことができる。さらに、表示されたレースイベントの品質は、各ユーザ端末で送信する前の各マルチメディアレース提示を圧縮する必要性と、異なるマルチメディアレース提示を多数のユーザに同時にサービスする必要性により制限される。さらに、各賭け主はウェイジャを行う前に、トータリゼータの1つによりアカウントを設定しなければならず、それによってウェイジャリングプロセスに障害を生成する。

#### 【0010】

それ故、レースイベントのウェイジャリングを容易にするウェイジャリングシステムおよび方法が必要とされている。

#### 【0011】

本発明によれば、従来技術のウェイジャリングシステムの欠点を克服するマルチメディアウェイジャリングシステムおよび方法が提供される。

#### 【0012】

##### 【課題を解決するための手段】

本発明の第1の特徴によるマルチメディアウェイジャリングシステムは、レースイベントにおけるウェイジャリングを容易にするレース提供システムと、レースイベントについてウェイジャリングのためにレース提供システムと通信する複数のマルチメディアウェイジャ端末を具備している。レースプロバイダウェイジャリングのためのレースイベントを選択する手段を含んでいる。ウェイジャ端末は、選択されたレースイベントを表示するマルチメディアディスプレイと、選択されたレースイベントに対してウェイジャリングを行うユーザインターフェースと、選択されたレースイベントに対して支払いを行う支払い手段と、マルチメディアディスプレイとユーザインターフェースおよび支払い手段と通信して選択されたレースイベントのウェイジャリングが容易にされるデータ処理手段とを含んでいる。

#### 【0013】

本発明の第1の特徴にしたがって、マルチメディアウェイジャリング方法は、  
(1) レースイベントについてのウェイジャリングを容易にするためにレース提供システムが設けられ、(2) 複数のマルチメディアウェイジャ端末が設けられ、各ウェイジャ端末はレースイベントを表示し、そのレースイベントについて支払いを行うように構成されており、(3) レース提供システムにおいて、レースイベントの1つを選択し、ウェイジャ端末のそれぞれに対して選択されたレースイベントの通知を送信し、(4) 選択されたレースイベントに対するウェイジャリング期間中、ウェイジャ端末の少なくとも1つから選択されたレースイベントについてのウェイジャを受取り、(5) ウェイジャリング期間に続いて、選択されたレースイベントを少なくとも1つのウェイジャ端末において表示し、(6) 選択されたレースイベントに続いて、各受信されたウェイジャおよび選択されたレースイベントの結果にしたがって支払いを行うステップを含んでいる。

#### 【0014】

本発明の第2の特徴にしたがって、マルチメディアウェイジャ端末が設けられており、これは遠隔のレース提供システムからのレースイベントの送信を受取るためのマルチメディアディスプレイと、レースイベントの選択されたものについてウェイジャを実行するためのユーザインターフェースと、賭けが行われたレースイベントに対して支払いを行う支払い手段とを含んでいる。ウェイジャ端末は単一の予め定められたウェイジャ形態を有するウェイジャを与えるように構成され、マルチメディアディスプレイと通信するデータ処理手段と、選択されたレースイベントに対してウェイジャを行うユーザインターフェースと支払い手段とを含んでいる。

#### 【0015】

本発明の第3の特徴により、マルチメディアウェイジャ端末が与えられ、これは遠隔のレース提供システムからのレースイベントの送信を受取るためのマルチメディアディスプレイと、レースイベントの選択されたものにウェイジャを実行するためのユーザインターフェースと、ウェイジャされたレースイベントに対して支払いを行う支払い手段と、マルチメディアディスプレイと通信するデータ処理手段とを具備し、ユーザインターフェースおよび支払い手段によってレース提

供システムによる選択されたレースイベントのウェイジャリングが容易にされる。データ処理手段は、レース提供システムからハンディキャップデータを受信するためのハンディキャップ受信機と、レース提供システムからオッズデータを受信するためのオッズ受信機と、受信されたハンディキャップデータおよび受信されたオッズデータにしたがってウェイジャのために1以上のレース候補を選択するためにハンディキャップ受信機およびオッズ受信機と通信するウェイジャプロセッサとを含んでいる。

#### 【0016】

本発明の好ましい構成では、レース提供システムは、複数の異なるレーストラックからのフィードと、生のレースイベントが未決定であるときでもウェイジャ端末に連続的なレースイベントの連続を与えるために前に行われたレースイベントのデータベースとを含んでいる。レース提供システムは次に表示されるレースイベントを選択するので、各ウェイジャ端末は同一のレースイベントを表示し、それによってマルチメディア帯域幅の必要性を減少し、マルチメディアディスプレイの品質を増加し、したがってウェイジャリングの魅力を増加する。さらに、各ウェイジャ端末は単一の予め定められたウェイジャ形態のみを有するウェイジャを与えるように構成されている。予め定められたウェイジャ形態は、典型的な賭けの専門用語にたよらずにウェイジャを説明する用語を使用してウェイジャ端末で主に表示される。

#### 【0017】

データ処理手段は、レース提供システムからハンディキャップデータを受信するためのハンディキャップ受信機と、レース提供システムからオッズデータを受信するためのオッズ受信機と、受信されたハンディキャップデータおよび受信されたオッズデータにしたがってウェイジャのために1以上のレース候補を選択するためにハンディキャップ受信機およびオッズ受信機と通信するウェイジャプロセッサとを含んでいる。ウェイジャプロセッサはウェイジャ端末に割当てられた単一の予め定められたウェイジャ形態を有するウェイジャを与えるように構成される。しかしながら、別の構成では、各ウェイジャ端末は複数の異なる予め定められたウェイジャ形態の1つの形態を有するウェイジャを与えるように構成され

、ウェイジャリプロセッサはユーザの選択した1つの予め定められたウェイジャ形態にしたがって賭けを行うことを容易にするように構成されている。

#### 【0018】

##### 【発明の実施の形態】

図1を参照すると、全体を100で示されているマルチメディアウェイジャリングシステムが示されており、複数のウェイジャ装置102と、ウェイジャ装置102と通信しているレース提供システム104と、複数のマルチメディアウェイジャ端末106と、レース提供システム104とウェイジャ端末106との間の通信を容易にする通信ネットワーク108とを具備している。好ましくは、通信ネットワーク108はクローズドネットワークから構成されることが好ましいが、オープンネットワークがマルチメディアウェイジャ端末106に適切にサービスするのに十分な帯域幅を有するならば、通信ネットワークは代わりにインターネットのようなオープンネットワークで構成されてもよい。

#### 【0019】

典型的に、各ウェイジャ装置102は1以上のレーストラックに関連され、それぞれ関連するレーストラックの各レースイベントで動作するレース候補（例えば馬、犬）の名称およびポスト位置等のレース情報をレース提供システム104に与える。ウェイジャ装置102はまた、各レース候補のオッズ情報と、各レースイベントに関連する賭け金の賭けの大きさについての賭け金の賭け情報と、天候状況等のハンディキャップ情報と、ジョッキーの名前と、レース候補の年齢と、勝ち記録と、各レース候補の最後に行ったレースイベントからの日数等をレース提供システム104へ与える。さらに、ウェイジャ装置102はレース提供システム104に各レースイベントの生のビデオおよび、オーディオフィードと、各レースイベントの最終のレース結果を与える。典型的にレース情報と、オッズ情報と、賭け金の賭け情報と、ハンディキャップ情報と、生のレースフィードは、無線またはケーブル通信ネットワークのような通信ネットワークによってレース提供システム104へ与えられる。

#### 【0020】

図2で示されているように、レース提供システム104は、システムユーザイン

ターフェース110、ウェイジャ装置102と通信するためのウェイジャ装置トランシーバ112、ウェイジャ端末106と通信するためのウェイジャ端末トランシーバと、システムユーザインターフェース110とウェイジャリングトランシーバ112、114と通信するための中央処理装置(CPU)116、CPU116と通信する非揮発性メモリ118および揮発性メモリ(RAM)120とを具備している。ユーザインターフェース110はシステムユーザが、レース情報、オッズ情報、賭け金情報、ハンディキャップ情報、生のレースフィードを観察することを可能にするデータディスプレイ装置122を具備している。好ましくはデータディスプレイ装置122は、他のウェイジャ装置112から受信された情報および生のレースフィードとは別の各ウェイジャ装置112から受信された情報および生のレースフィードをシステムユーザが観察することを可能にする複数のCRTディスプレイを具備している。ユーザインターフェース110はまたキーボードおよび／またはマウスのようなシステムユーザがシステムユーザインターフェース110により制御コマンドを入力することを可能にするデータ入力装置124を含んでいる。制御コマンドはウェイジャ端末106で表示されるレースイベントを選択する選択コマンドと、任意のウェイジャ端末106の予め定められたウェイジャリング形態(以下説明する)を変更するための形態コマンドとを含んでいる。

#### 【0021】

非揮発性メモリ118は複数の先に行われたレースイベントに対するマルチメディア記録を含んでいるレースデータベース126を含んでいる。各マルチメディア記録は(先に行われたレースイベントに対して)レースイベントのビデオ記録と、ビデオ記録を伴ったオーディオ記録と、レースイベントが行われたレーストラックの名称および位置を識別するトラック名の記録と、レース候補の名称を識別するレース候補記録と、各レース候補に関連するジョッキーの名前を識別するジョッキー記録と、各レース候補のオッズを識別するオッズ記録と、レースイベントを終了するため最初の4つのレース候補の名称を識別するレース結果記録と、レースイベントが行われた時間に存在する天候状況を識別する天候記録と、レースイベントの時間に存在するハンディキャップ情報とを含んでいる。好ましくはマルチメディア記録はCPU116により迅速にアクセスされるように高速度CD

ーROM記憶装置のアレイに記憶されている。

#### 【0022】

非揮発性メモリ<sup>118</sup> はまたはCPU<sup>116</sup> のプロセッサ命令を含んでいる。プロセッサ命令はRAM<sup>120</sup> 中に、レースデータベース<sup>126</sup> と通信するレースセクタ<sup>128</sup> を規定するメモリオブジェクトと、ウェイジャプロセッサ<sup>130</sup> を規定するメモリオブジェクトを設定する。RAM<sup>120</sup> はまたウェイジャプロセッサ<sup>130</sup> と通信する局部ウェイジャデータベース<sup>132</sup> を含んでいる。ウェイジャデータベース<sup>130</sup> はそれぞれウェイジャ端末<sup>106</sup> のネットワークアドレスを識別するウェイジャリング記録と、ウェイジャ端末<sup>106</sup> の1つから送信されるウェイジャを含んでいる。

#### 【0023】

ウェイジャリングプロセスからの歳入を強化するため、レースセクタ<sup>128</sup> はウェイジャ装置<sup>102</sup> から受信された生のフィードレースイベントと、レースデータベース<sup>126</sup> に記憶された先に行われたレースイベントとの間で選択し、予め定められた時間フレーム内のレースイベントの1つを選択するように構成されている。好ましくは、レースセクタ<sup>128</sup> は、予め定められた時間フレーム内で行われるように予定されている次の生のレースイベントを選択し、1以上の生のレースイベントが予め定められた時間フレーム内で行われるようにスケジュールされているならば、1つの生きているレースイベントをランダムに選択するように構成されている。予め定められた時間フレーム内で行われるように予定されている生きているレースがないならば、レースセクタ<sup>128</sup> は、1つの先に行われたレースイベントをランダムに選択するように構成されている。このような方法で、各ウェイジャ端末<sup>106</sup> はウェイジャリングするレースイベントの連続が継続して与えられる。さらに、レースセクタ<sup>128</sup> はユーザインターフェース<sup>110</sup> から選択コマンドを受け、それによってシステムオペレータが生のレースイベントまたは先に行われたレースイベントを特定して、レースセクタ<sup>128</sup> のデフォルト選択を実行または無効にする。

#### 【0024】

ウェイジャプロセッサ<sup>130</sup> はウェイジャ端末<sup>106</sup> からのウェイジャ情報を受信



し、受信されたウェイジャ情報を有するウェイジャデータベース132を維持し、賭けに勝った賭け主への支払いを開始するように適切なウェイジャ端末106に信号を送る。ウェイジャ端末106がパリミューチュエル式勝馬投票を行うために使用されるならば、ウェイジャプロセッサ130はその勝馬投票の賭け金に含まれるために受信されたウェイジャ情報をウェイジャ装置102へ送信し、必要な支払いの計算のために勝馬投票賭け金の大きさについてウェイジャ装置102から情報を受信するように構成される。

#### 【0025】

図3を参照すると、各マルチメディアウェイジャ端末106が示されており、これはレース提供システム104により選択されたレースイベントを示すマルチメディアディスプレイ134と、選択されたレースイベントにウェイジャを行うユーザインターフェース136と、紙幣を受ける通貨受取装置138と、キャッシュの勝ち金を分配する通貨ディスペンサ140と、アカウント情報を維持する電子または磁気条帯カードを受けるカード読取り／書込み装置142と、マルチメディアディスプレイ134を維持するハウジング144と、ユーザインターフェース136と、通貨受取装置138と、通貨ディスペンサ140と、カード読取り／書込み装置142とを具備している。典型的に、電子または磁気条帯カードは、ウェイジャ端末106が位置されている賭けパラーにより発行され、賭け主のアカウント残高を識別する情報がエンコードされる。明白であるように、通貨受取装置138とカード読取り／書込み装置142は賭け主のアカウントを貸方記入する別の機構を提供し、通貨ディスペンサ140とカード読取り／書込み装置142は勝った賭けの支払いを行う別の機構を提供する。ウェイジャ端末106はまた選択されたレースイベントでウェイジャリングを行うためのデータプロセッサ152（以下説明する）を含んでいる。

#### 【0026】

好ましくは、ウェイジャ端末106は1つの予め定められたウェイジャ形態のウェイジャのみを与えるように構成され、ハウジング144は主に、ハウジング144で表示され、典型的な賭けの専門用語にたよらずにウェイジャを説明する用語を使用してウェイジャ形態を識別するウェイジャ記述146を含んでいる。好ましい

ウェイジャ記述146は“Pick A Winner”、“Pick Two Any Order”、“Pick Two Exact Order”、“Pick Three Any Order”、“Pick Three Exact Order”、“Pick Four Any Order”、“Pick Four Exact Order”、“Pick Top Two”、“Pick Top Three”を含んでいる。

#### 【0027】

マルチメディアディスプレイ134は、選択されたレースイベントのビデオ流を表示するCRTディスプレイ134aと、ビデオ流に付随するオーディオ流を再生するスピーカ134bとを具備している。好ましくは、CRTディスプレイ134aは、選択されたレースイベントのレース候補をマニュアルで選択し、賭け主の勝金の現金支払いを行うためのデータプロセッサ152と通信するタッチセンサ膜（図示せず）を含むタッチセンサCRTディスプレイを具備している。ユーザインターフェース136は予め定められた賭金（例えばドル）額でウェイジャを受けるための一連のウェイジャボタン148（個々に148a、148b、148cで示されている）を具備している。ユーザインターフェース136はまたレース提供システム104へウェイジャを送信するための賭けサブミッションボタン150を含んでいる。明白であるように、レース提供システム104はウェイジャ端末106で与えられるレースイベントを選択するので、ユーザインターフェース136は賭け主がウェイジャリングするレースイベントを選択することを可能にする手段を含んでいない。

#### 【0028】

図3で示されている構造は、ウェイジャ端末106の単なる好ましい構造であり、他の構造も考察されてもよいことが理解されるであろう。例えば、1つの変形では、図示されていないが、ウェイジャ端末106は通貨受取装置138と通貨ディスプレイ140を排除し、ウェイジャを受け、支払いを行う唯一の手段としてカード読取り／書込み装置142を維持している。別の変形では、図示されていないが、ユーザインターフェース136は、それぞれの予め定められたウェイジャ形態（例えばPick A Winner）を識別して、複数のうち1つのウェイジャ形態にしたがってウェイジャを行う複数のウェイジャ形態ボタンを含んでいる。ウェイジャ端末106の他の変形は当業者に明白であろう。

#### 【0029】

図4で示されているように、データプロセッサ152は通信ネットワーク108にわたってレース提供システム104と通信するネットワークインターフェース154と、マルチメディアディスプレイ134と通信する中央処理装置(CPU)156と、ユーザインターフェース136と、通貨受取装置138と、通貨装置140と、カード読取り／書込み装置142と、ネットワークインターフェース148とを具備している。データプロセッサ152はまたCPU156と通信する非揮発性メモリ(ROM)158と、揮発性メモリ(RAM)160とを含んでいる。

#### 【0030】

RAM160はレース提供システム104からハンディキャップデータを受信するハンディキャップバッファ162と、レース提供システム104からオッズデータを受信するオッズバッファ164と、賭け主のウェイジャリングアカウントのファンドの金銭値を記録するアカウントバッファ166とを含んでいる。前述したように、典型的にハンディキャップデータは天候状況、ジャッキーの名前、候補の年齢、勝ち記録、各レース候補の最後に行ったレースイベントからの日数のような情報を含んでいる。

#### 【0031】

ROM158はまたはCPU156のプロセッサ命令を含んでおり、プロセッサ命令はRAM160に、ウェイジャプロセッサ168を規定するメモリオブジェクトと、アカウントプロセッサ170を規定するメモリオブジェクトを設定する。ウェイジャプロセッサ168はハンディキャップバッファ162とオッズバッファ164と通信し、ハンディキャップバッファ162に記憶されているハンディキャップデータと、オッズバッファ164に記憶されているオッズデータにしたがってウェイジャの1以上のレース候補を選択するように構成されている。ウェイジャプロセッサ166はまたレース候補が選択された後、マルチメディアディスプレイ134上に選択されたレース候補を表示するように構成されている。

#### 【0032】

1つの変形(図示せず)では、ユーザインターフェース136はレース候補の再選択を開始するための選択ボタンとを含み、ウェイジャプロセッサ166はユーザインターフェース136からの再選択コマンドを受信したときにレース候補の選択

を再度開始するように構成されている。この変形では、好ましくはウェイジャプロセッサ166は複数の異なる候補選択アルゴリズムで構成され、各アルゴリズムは種々のハンディキャップデータへ異なる重みを与え、各再選択コマンドがユーザインターフェース136から受信された後に異なる1つの選択アルゴリズムを使用するように構成されている。この方法で、ウェイジャプロセッサ166は典型的に選択ボタンを付勢する毎に異なるレース候補を選択する。

#### 【0033】

アカウントプロセッサ170は通貨受取装置138と、カード読取り／書込み装置142と、アカウントバッファ166と通信し、通貨受取装置138により受取られたお金により賭け主のウェイジャリングアカウントを貸方記入するように構成されている。アカウントプロセッサ170はまたカード読取り／書込み装置142に挿入された電子／磁気条帯カードに記憶されているクレジットにより賭け主のアカウントを貸方記入し、ウェイジャされた額と、選択されたレースイベントの結果にしたがって賭け主のウェイジャリングアカウントを更新するように構成されている。

#### 【0034】

処理命令はまた（1）選択されたレースイベントについてユーザインターフェース136からウェイジャ額を受取り、（2）選択されたレース候補と共に賭金額をレース処理システム104へ送信し、（3）その後、マルチメディアディスプレイ104でレース処理システム104から受信されたレースイベントのビデオおよびオーディオ流を表示し、（4）賭金額と選択されたレース候補にしたがって支払いを報酬として与えるように、CPU156を構成する。ウェイジャリングプロセスの詳細は、CPU116の処理命令と、CPU156の処理命令により容易にされるように、図5、6、7でさらに詳細に説明する。

#### 【0035】

図5、6、7で示されているように、レースセクタ128はウェイジャ装置102から受信されたレースイベント情報から開始時間を問合わせ、次の生のレースイベントを識別する。ステップ202で、レースセクタ128は任意の次の生のレースイベントが次の予め定められた時間ウィンドウ内で行われるように予定され

ているか否かを決定する。典型的に、1つのレースイベントの終了と、次のレースイベントの開始間の時間ウィンドウはウェイジャリング量を増加し、賭け主の熱中度を維持するため僅か120秒である。好ましくは、1つのレースイベントの終了と、次のレースイベントの開始との間の時間ウィンドウは僅か15秒である。

#### 【0036】

生のレースイベントが次の予め定められた時間ウィンドウ内で行われるように予定されていないならば、ステップ204で、レースセクタ128はシステムオペレータが無効コマンドをデータ入力装置124により入力したか否かを決定し、レースセクタ128に特定の以前に行われたレースイベントを選択するように命令する。無効コマンドがデータ入力装置124から受信されているならば、ステップ206で、レースセクタ128はレースデータベース126をアクセスし、レーストラック名および選択された先に行われたレースイベントの位置と、各レース候補の名前と、各レース候補に関連するジョッキーの名前と、各レース候補に対するオッズおよびハンディキャップ情報を検索する。ステップ208で、レースセクタ128は、レースイベントの開始時間を識別する開始時間情報と共に抽出したレース情報をウェイジャ端末106へ送信する。明白なように、幾つかのレースイベントはある形態のウェイジャだけを楽しませることができる。例えば、“Pick Two Exact Order”タイプの賭けは選択されたレースイベントで許容されなくてもよい。結果として、ステップ208で、レースセクタ128はレースイベントで賭けを行うことができるウェイジャ端末106だけにレース情報を送信する。しかしながら、1つの変形では、システムオペレータは選択されたウェイジャ端末106の予め定められたウェイジャ形態を選択されたレースイベントで許容されるウェイジャ形態に変更するようにデータ入力装置110により構造コマンドを入力し、レースセクタ128は（ステップ128で）レース情報と共に構造コマンドを選択されたウェイジャ端末106へ送信する。

#### 【0037】

オーバーライドコマンドがデータ入力装置124から1つも受信されていない場合、ステップ210においてレースセクタ128は前に行われたレースイベントの

1つをレースデータベース126 からランダムに選択する。その後、ステップ206 においてレースセクタ128 は、選択された前に行われたレースイベントのレーストラック名および場所と、各レース候補の名前と、各レース候補に関連した各ジョッキーの名前と、各レース候補のオッズおよびハンディキャップ情報とをレースデータベース126 から検索する。ステップ208 においてレースセクタ128 は、レースイベントの開始時間を示す開始時間情報と共に、抽出されたレース情報をウェイジャリング端末106 （そのレースイベントに関する賭けを行うことのできる）に送信する。

#### 【0038】

ステップ202 においてレースセクタ128 が、少なくとも1つの生のレースイベントは次の予め定められた時間ウインドウ内に開催される予定であると決定した場合、ステップ212 においてレースセクタ128 は、システムオペレータがデータ入力装置124 によってオーバーライドコマンドを入力し、特定の生のレースイベントまたは特定の前に行われたレースイベントを表示するようにレースセクタ128 に命令したか否かを決定する。オーバーライドコマンドがデータ入力装置124 から1つも受信されていない場合、ステップ214 においてレースセクタ128 は生の、または前に開催されたレースイベントの1つをランダムに選択する。その後、ステップ216 においてレースセクタ128 は、選択されたレースイベントが生のレースイベントであるか、あるいは前に行われたレースイベントであるかを決定する。レースセクタ128 が、選択されたレースイベントは前に行われたレースイベントであると決定した場合、レースセクタ128 はステップ206 においてその選択された前に行われたレースイベントのレーストラック名および場所と、各レース候補の名前と、各レース候補に関連した各ジョッキーの名前と、各レース候補に対するオッズおよびハンディキャップ情報とをレースデータベース126 から検索する。ステップ208 においてレースセクタ128 は、レースイベントの開始時間を示す開始時間情報と共に、抽出されたレース情報をウェイジャリング端末106 （そのレースイベントに関する賭けを行うことのできる）に送信する。

#### 【0039】

レースセクタ128 が、選択されたレースイベントは生のレースイベントであると決定した場合、レースセクタ128 はステップ218 においてその選択されたレースイベントのレーストラック名および場所と、各レース候補の名前と、各レース候補に関連した各ジョッキーの名前と、各レース候補に対するオッズおよびハンディキャップ情報と、およびそのレースイベントの開始時間とを関連したウェイジャリング装置102 から獲得する。

【0040】

ステップ208 においてレースセクタ128 はそのレースイベントに関する賭けを行うことのできるウェイジャリング端末106 にそのレース情報を送信する。

【0041】

ステップ212 においてレースセクタ128 が、オーバーライドコマンドがデータ入力装置124 から受信されていると決定した場合、レースセクタ128 はステップ216 においてシステムオペレータにより選択されたレースイベントが生のレースイベントであるか、あるいは前に行われたレースイベントであるかを決定する。その選択されたレースイベントは前に行われたレースイベントであるとレースセクタ128 が決定した場合、レースセクタ128 はステップ206 においてその選択された前に行われたレースイベントのレーストラック名および場所と、各レース候補の名前と、各レース候補に関連した各ジョッキーの名前と、各レース候補に対するオッズおよびハンディキャップ情報とをレースデータベース126 から検索する。ステップ208 においてレースセクタ128 は、レースイベントの開始時間を示す開始時間情報と共に、抽出されたレース情報をウェイジャリング端末106 （そのレースイベントに関する賭けを行うことのできる）に送信する。

【0042】

レースセクタ128 が、システムオペレータにより選択されたレースイベントは生のレースイベントであると決定した場合、レースセクタ128 はステップ218 においてその選択されたレースイベントのレーストラック名および場所と、各レース候補の名前と、各レース候補に関連した各ジョッキーの名前と、各レース候補に対するオッズおよびハンディキャップ情報と、およびそのレースイベントの開始時間とを関連したウェイジャリング装置102 から獲得する。ステップ208

においてレースセクタ128はそのレースイベントに関する賭けを行うことのできるウェイジャリング端末106にそのレース情報を送信する。

#### 【0043】

ステップ220において、各ウェイジャリング端末106（そのレースイベントに関する賭けを行うことのできる端末）は、その選択されたレースイベントのレーストラック名および場所と、各レース候補の名前と、各レース候補に関連した各ジョッキーの名前と、各レース候補に対するオッズおよびハンディキャップ情報とをマルチメディアディスプレイ134上に表示する。データプロセッサ152はまた、レースセクタ128がステップ208で構成コマンドを送信した場合には、ウェイジャリング端末106に割当てられた予め定められた賭けフォームを変更し、ウェイジャリング端末が選択されたレースイベントを表示できるようにすることができる。

#### 【0044】

各ウェイジャリング端末106はまた、受信されたハンディキャップ情報をハンディキャップバッファ162中に記憶し、オッズ情報をオッズバッファ164中に記憶している。その後、CPU156はレースイベントの開始までの残り時間をカウントダウンし始め、その残り時間をマルチメディアディスプレイ134上に表示する。レースイベントの開始までの残り時間は、ここでは“ウェイジャリング期間”と呼ばれる。

#### 【0045】

ステップ222において、アカウントプロセッサ170は、賭け主が通貨受取装置138にお金を預けたか、あるいは賭け主の電気／磁気ストリップカードをカード読取り／書込み装置142中に挿入したかを決定し、それによってウェイジャリングアカウントをアカウントバッファ中166に設定する。1つの変形において、賭け主がユーザインターフェース136によって適切なPINおよび銀行の口座番号をアカウントプロセッサ170に供給した後で、ウェイジャリング端末106はバンキングコンピュータと通信し、アカウントプロセッサ170が賭け主の銀行の口座からの資金を電子的に転送することによってウェイジャリングアカウントを設定する。



## 【0046】

ウェイジャリングアカウントが1つも設定されていない場合、ウェイジャリング端末106はステップ220においてレース情報を表示し続ける。他方において、ウェイジャリングアカウントが設定されている場合、アカウントプロセッサ170はステップ224において、ウェイジャリング期間が終了したか否かを決定する。アカウントプロセッサ170によってウェイジャリング期間の終了が決定された場合、ウェイジャリング端末106はステップ220においてレース情報を表示し続ける。以下において明らかになるように、レース提供システム104は行われるべき次のレースイベントに関する情報によりウェイジャリング端末106を連続的に更新するため、ウェイジャリング期間が終了した直後、ウェイジャリング端末106は賭け主に次のレースイベントを知らせる。

## 【0047】

アカウントプロセッサ170によってウェイジャリング期間が終了していないと決定された場合、アカウントプロセッサ170はステップ226において（賭けボタン148の1つを選択することにより）選択されるべき賭け総額を待つ。賭け総額が選択されると、アカウントプロセッサ170はステップ228においてウェイジャリング期間が終了したか否かを決定する。アカウントプロセッサ170によりウェイジャリング期間の終了が決定された場合、ウェイジャリング端末106はステップ220においてレース情報を表示し続ける。他方において、アカウントプロセッサ170によりウェイジャリング期間が終了していないと決定された場合には、アカウントプロセッサ170はステップ230でアカウントバッファ166に問合せ、賭け主のウェイジャリングアカウント内の資金がその賭けに対して十分であるか否かを決定する。ウェイジャリングアカウント中の資金がその賭けに対して不十分であるとアカウントプロセッサ170が決定した場合には、マルチメディアディスプレイ134上にメッセージを表示し、挿入する資金を増加するか、あるいはもっと小額の賭けを行うように賭け主にリクエストする。その後、アカウントプロセッサ170はステップ226において新しい賭けを待機する。

## 【0048】

ウェイジャリングアカウント中の資金がその賭けに対して十分であることがア

カウントプロセッサ170によって決定された場合は、ウェイジャリングプロセッサ168はステップ234でハンディキャップバッファ162およびオッズバッファ164に問合せ、ウェイジャリング端末106に割当てられた予め定められた賭けフォームにしたがってその賭けに適したあるレース候補（または複数の候補）を導き出す。その後、ウェイジャリングプロセッサ168はステップ236においてマルチメディアディスプレイ134上に選択されたレース候補を表示し、また、選択されたレース候補を賭け主が気に入らなかった場合には、その選択は賭け主がマルチメディアディスプレイ134のタッチセンス膜を使用して所望するレース候補を直接選択することによりオーバーライドされる（無効にされる）ことができる。賭け主が選択されたレース候補を気に入った場合、賭けサブミッションボタン150を付勢することによりその賭けを終了する。

#### 【0049】

その後アカウントプロセッサ170はステップ238において、ウェイジャリング期間が終了したか否かを決定する。ウェイジャリング期間の終了がアカウントプロセッサ170により決定された場合、ウェイジャリング端末106はステップ220において次のレース情報を待つ。アカウントプロセッサ170によりウェイジャリング期間が終了していないと決定された場合、ウェイジャリング端末106は賭け総額および選択されたレース候補をレース提供システム104に送信する。レース提供システム104はステップ240において、そのウェイジャリング端末106のネットワークアドレスと共に賭け情報を賭けデータベース132中に記憶する。

#### 【0050】

上述したように、1つの変形ではユーザインターフェース136はレース候補の選択を開始するための選択ボタンを備えている。したがって、この変形において賭け主はステップ226で賭けボタン148の1つを選択し、その選択ボタンを付勢することにより賭けを行なう。そのレース候補を賭け主が気に入らなかった場合、賭け主は選択ボタンを再度付勢し、ウェイジャリングプロセッサ168がレース候補を選択するために別のアルゴリズムを使用するようにする。賭け主がレース候補を気に入れば、賭けサブミッションボタン150を付勢することによりその賭けを終了する。

## 【0051】

その代りに、上述したものの別の変形では、ユーザインターフェース136は、賭け主が予め定められた賭けフォームの所望の1つを選択できるようにするための複数の賭けフォームボタンを含んでいる。したがって、この後者の変形では、賭け主はステップ226において賭けボタン148の1つの選択およびその所望の賭けフォームに対応した賭けフォームボタンの付勢によって賭けを行なう。

## 【0052】

レース提供システム104はウェジャリング期間が終了するまで賭けを受信し続ける。各賭けの受信時に、レース提供システム104は賭け情報をウェジャリング装置102に送信する。ウェイジャプロセッサ130によってウェジャリング期間の終了が決定されると（ステップ242において）、レース提供システム104は、それが賭けを受信したウェジャリング端末106にその選択されたレースイベントを送信する（ステップ244において）。結果的に、賭け主はレースを観戦するためにそのレースイベントに関して賭けを行うように勧められる。レース提供システム104は同じレースイベントを各ウェジャリング端末106（そのレースイベントに関する賭けを行うことのできる）に送信するため、そのレースを提供するための要求される帯域幅は従来技術のウェジャリングシステムのものより少なくすることができる。その結果、賭け主はさらにエキサイティングなマルチメディア経験を提供され、それによって賭け主が後続するレースイベントに関して賭けを行うように促す。

## 【0053】

レースイベントが終了した時（ステップ246において）、ウェイジャプロセッサ130は賭けデータベース132に問合せて勝った賭けを示し、総賭け金額（または、賭けが固定されたオッズの賭けであった場合には支払いオッズあるいは賭けがパリミューチュアル勝馬投票である場合にはパリミューチュアルプールの大きさ）にしたがって各賭け主に支払い可能な支払い額を計算し、その後勝った各ウェジャリング端末106（賭けデータベース132中に記憶されたネットワークアドレスを使用する）に支払い額を示すデータパケットを送信する。レース提供システム104はまた、4位までのレース候補の名前を示すデータパケットをウェジャ

リング端末106 に送信して、そのレースイベントを終了し、その後ステップ200 に進んで次の生のレースイベントを示す。

【0054】

勝った候補のデータパケットの受信時、CPU156 は4位までのレース候補の名前をマルチメディアディスプレイ134 上に表示し、そのレースイベントを終了する。支払データパケットを受信したとき、アカウントプロセッサ170 は、アカウントバッファ166 に記憶されている賭け主のウェジャリングアカウントを更新し、その後電子または磁気ストリップカード上のアカウント情報を更新する（これが存在する場合）。それで賭け主は次のレースイベントに関する賭けを行うか、あるいは電子または磁気ストリップカードをカード読取り／書込み装置142 から取出すことによって勝ちの支払を受けることができる。その代り、電子または磁気ストリップカードが使用されない場合、賭け主はマルチメディアディスプレイ134 のタッチセンス膜によって適切なコマンドをアカウントプロセッサ170 に送り、それによって通貨ディスペンサ140 による現金支払を発生させることによって支払を行わせることができる。ウェジャリング端末106 がバンキングコンピュータと通信している変形では、賭け主はまた、ユーザインターフェース136 によって入力された適切なPINおよび銀行口座番号をアカウントプロセッサ170 に供給した後に、その賭け主の銀行の口座への支払を行わせることができる。

【0055】

本発明は添付された請求の範囲によって規定され、上記の説明は本発明の好ましい実施形態の単なる例示に過ぎない。当業者は記載された実施形態に対する追加、削除および、または修正を認識するであろう。このような追加、削除および、または修正はここでは明示的に示されていないが、添付された請求の範囲によって限定される本発明の技術的範囲を逸脱するものではない。

【図面の簡単な説明】

【図1】

レース提供システムとマルチメディアウェイジャリング端末とを示す本発明によるマルチメディアウェイジャリングシステムの概略図。

【図2】

図1に示されているレース提供システムの概略図。

【図3】

マルチメディアディスプレイ、ユーザインターフェースおよび支払い手段を示す図1に示されたマルチメディアウェイジャリング端末の1つの概略斜視図。

【図4】

ハンディキャップ受信機、オッズ受信機およびウェイジャリングプロセッサを示す図3に示されているマルチメディアウェイジャリング端末の概略図。

【図5】

マルチメディアウェイジャリングシステムにより容易にされるウェイジャリングステップを示すフローチャート。

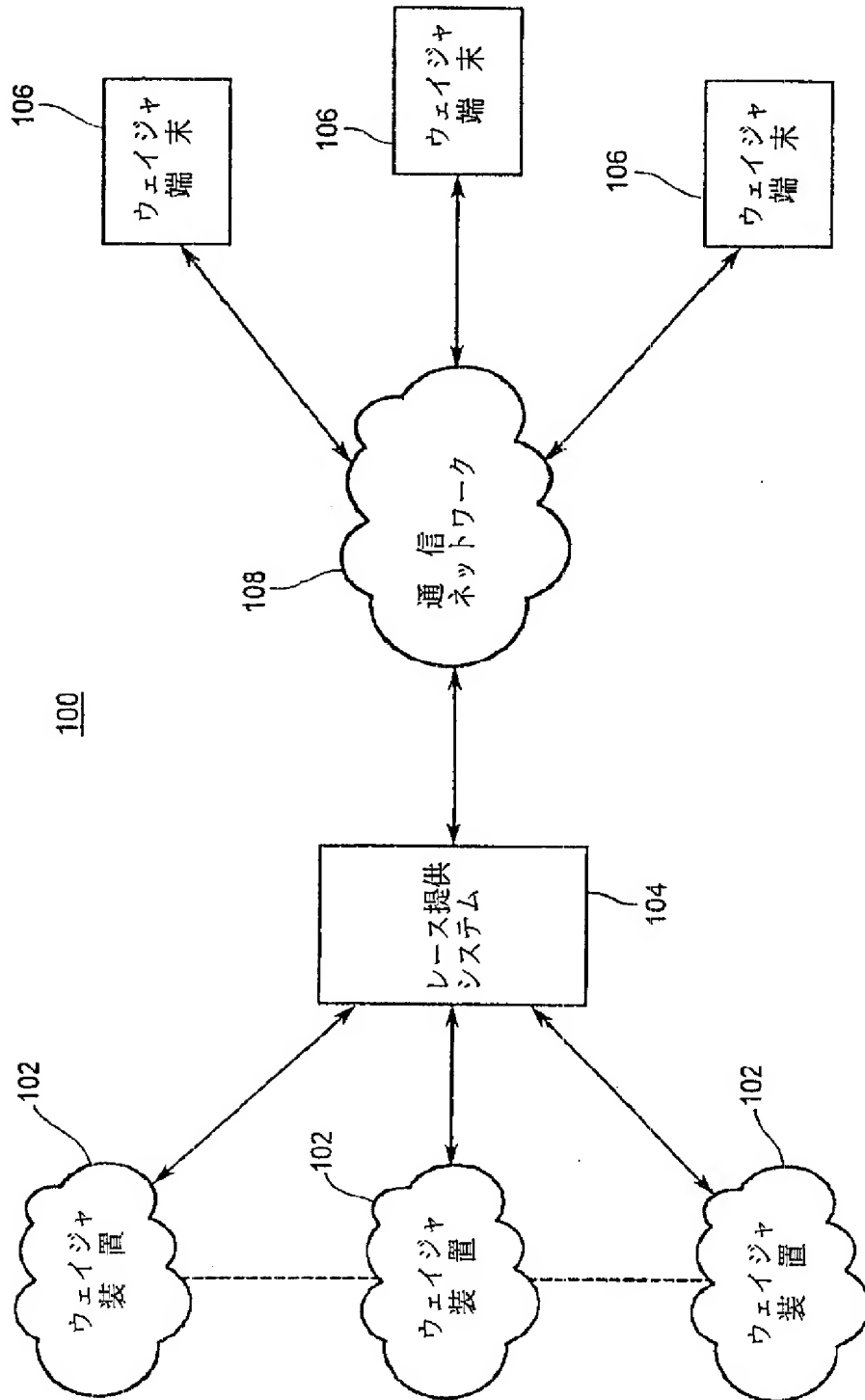
【図6】

マルチメディアウェイジャリングシステムにより容易にされるウェイジャリングステップを示すフローチャート。

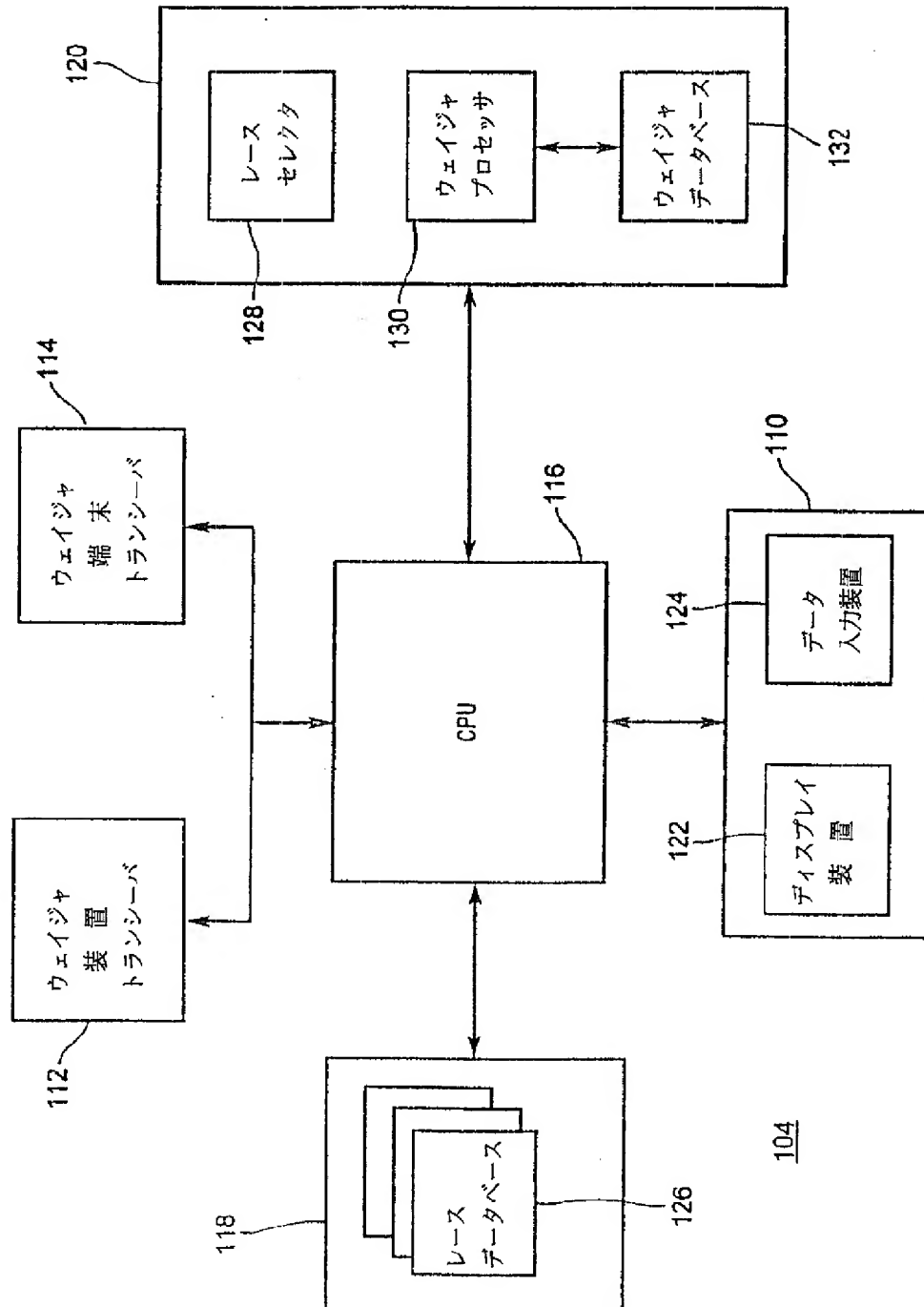
【図7】

マルチメディアウェイジャリングシステムにより容易にされるウェイジャリングステップを示すフローチャート。

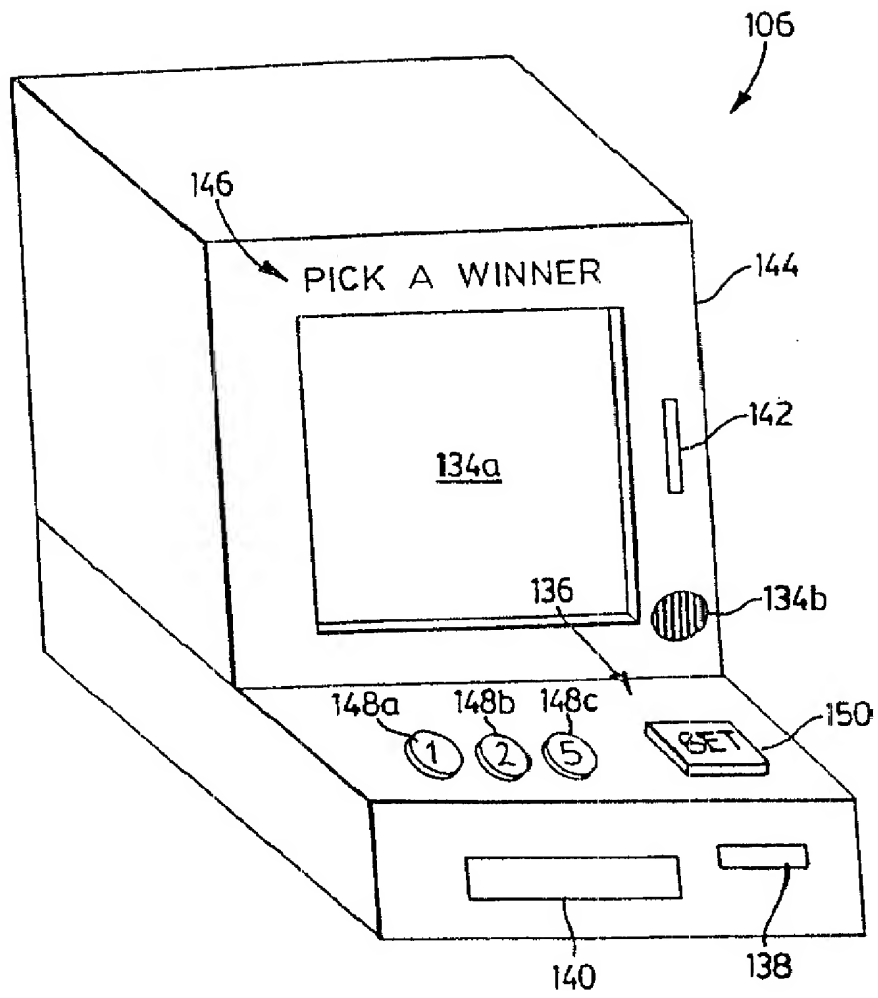
【図1】



【図2】

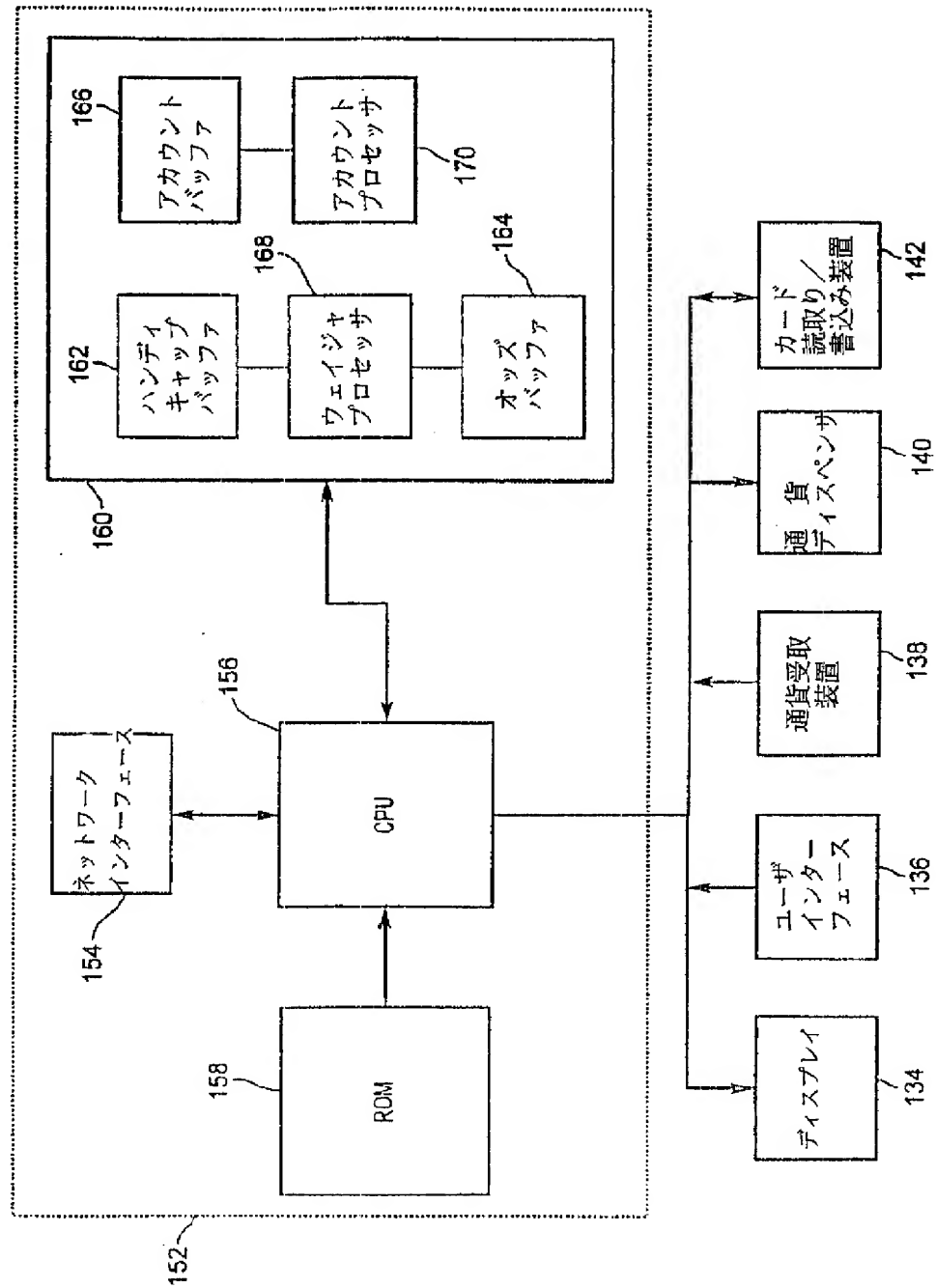


【図3】

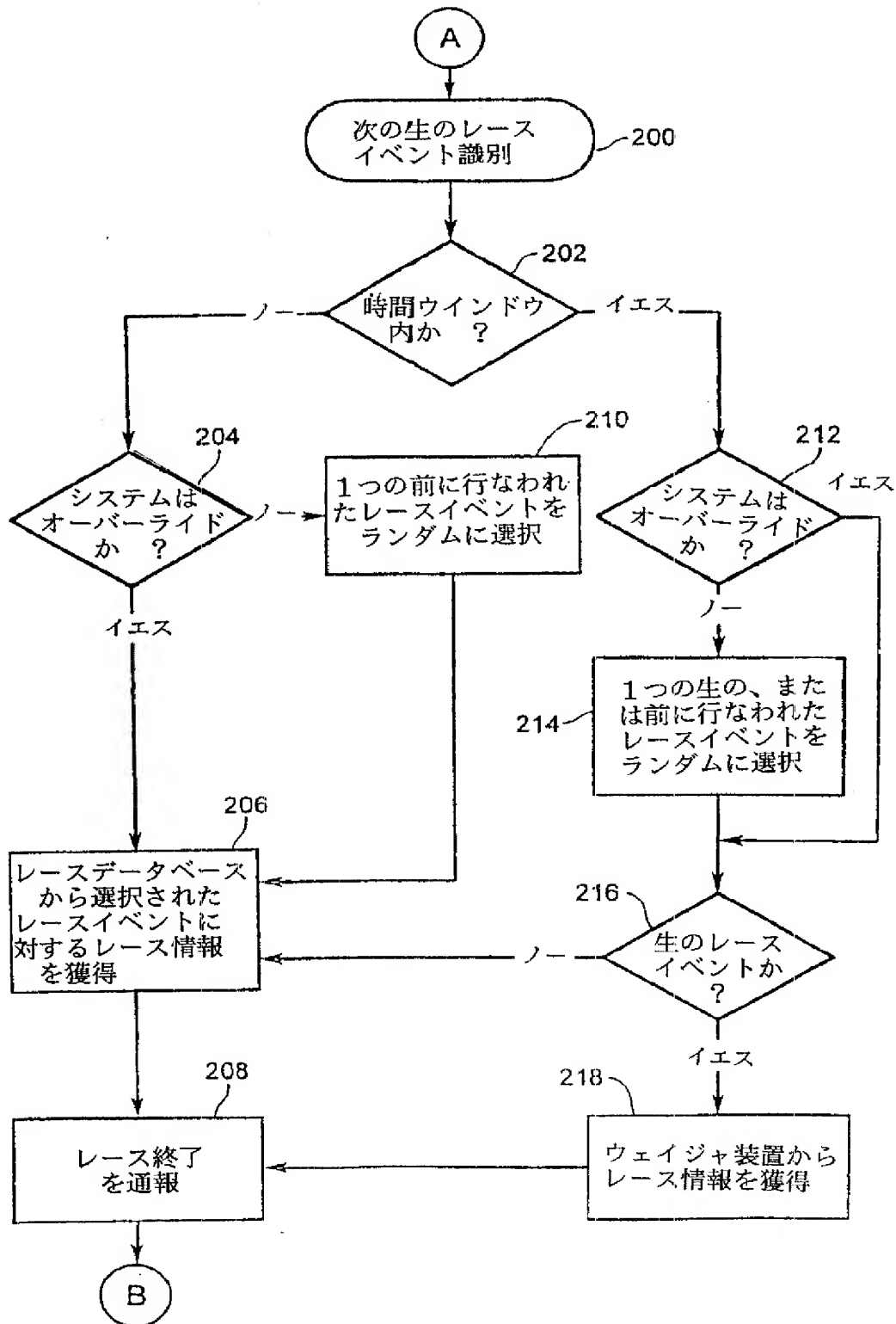




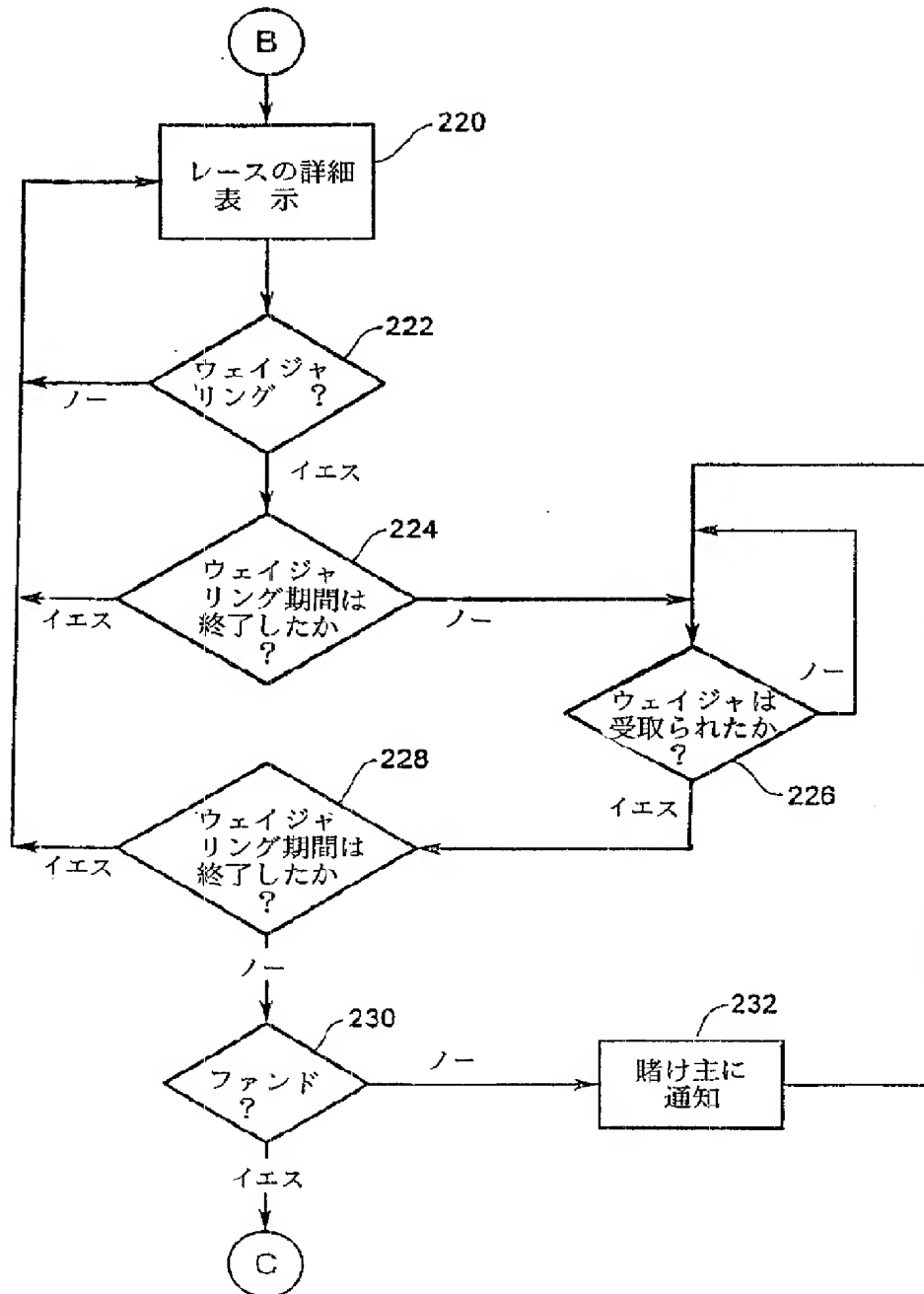
【図4】



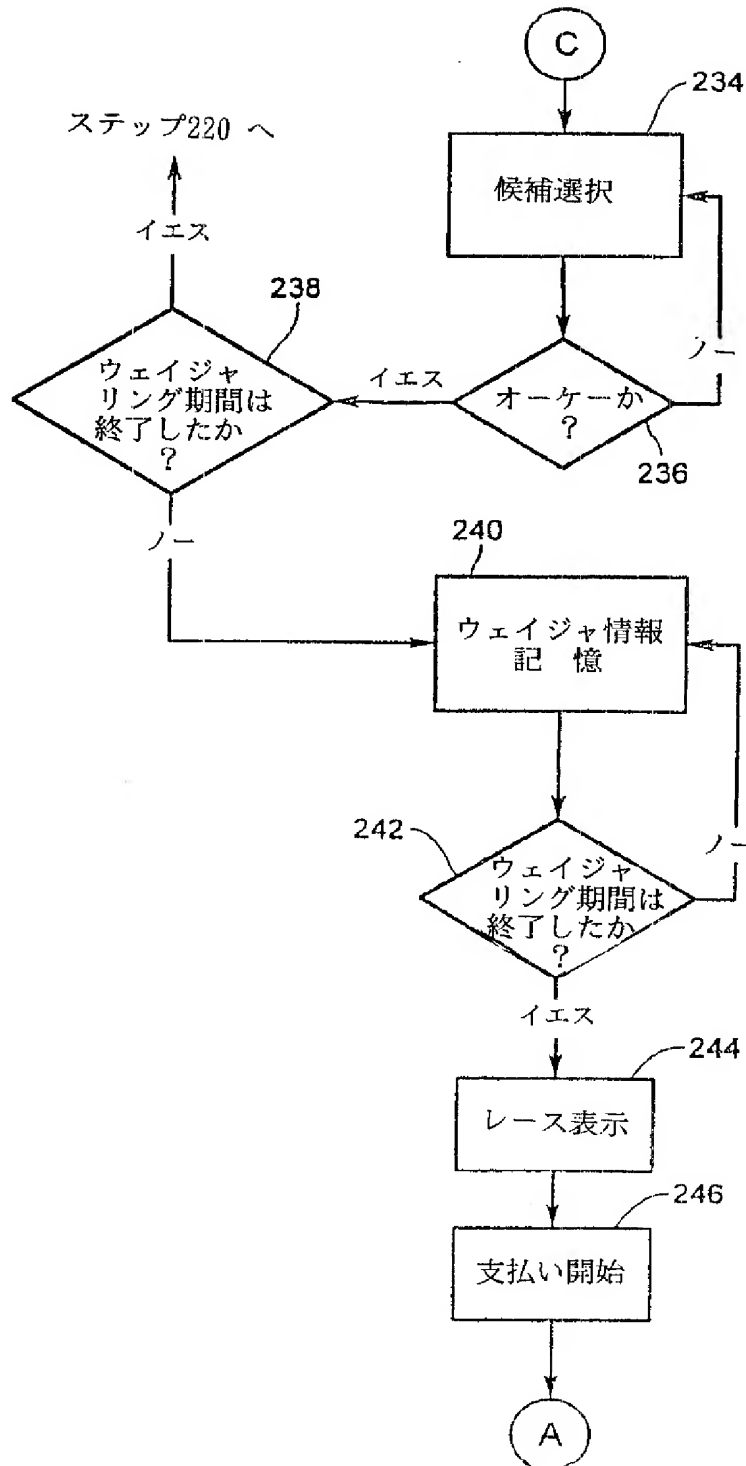
【図5】



【図6】



【図7】



【手続補正書】特許協力条約第34条補正の翻訳文提出書

【提出日】平成13年6月26日(2001.6.26)

【手続補正1】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】特許請求の範囲

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項1】 ウェイジャリングのための次のレースイベントを選択する手段を具備しているレースイベントにおけるウェイジャリングを容易にするレース提供システムと、

選択されたレースイベントについてウェイジャリングのためにレース提供システムと通信する少なくとも1つのマルチメディアウェイジャ端末を具備し、

前記マルチメディアウェイジャ端末は、

選択されたレースイベントを表示するマルチメディアディスプレイと、

選択されたレースイベントに対してウェイジャを行うユーザインターフェースと、

選択されたレースイベントに対して支払いを行う支払い手段と、

マルチメディアディスプレイと通信するデータ処理手段とを具備し、

ユーザインターフェースおよび支払い手段によって選択されたレースイベントのウェイジャリングが容易にされ、

前記データ処理手段は、選択されたレースイベントと関連する少なくとも1つのハンディキャップデータおよびオッズデータにしたがって賭けのための少なくとも1つのレース候補を選択するように構成されていることを特徴とするマルチメディアウェイジャリングシステム。

【請求項2】 データ処理手段は、レース提供システムからハンディキャップデータを受信するための少なくとも1つのハンディキャップ受信装置と、レース提供システムからオッズデータを受信するためのオッズ受信装置と、少なくとも1つの受信されたハンディキャップデータおよび受信されたオッズデータにし

たがって1以上のレース候補を選択するためにそれと通信するウェイジャプロセッサとを具備している請求項1記載のウェイジャリングシステム。

【請求項3】 ユーザインターフェースは、ウェイジャプロセッサによりレース候補の再選択を開始するように構成されている請求項2記載のウェイジャリングシステム。

【請求項4】 ウェイジャプロセッサは、単一の予め定められたウェイジャ形態のみのウェイジャを提供するように構成されている請求項2記載のウェイジャリングシステム。

【請求項5】 ウェイジャプロセッサは、複数のユーザ選択可能な予め定められたウェイジャ形態の1つにしたがって賭けを行うことを容易にするように構成されている請求項2記載のウェイジャリングシステム。

【請求項6】 支払い手段は、現金を受取るための通貨受取装置と、この通貨受取装置に結合されて受取った通貨に対してユーザアカウントを信用して前記各レースイベントのウェイジャ金額および結果にしたがってユーザアカウントを更新するアカウントプロセッサとを具備している請求項1記載のウェイジャリングシステム。

【請求項7】 前記レース提供システムはマルチメディアディスプレイ上に実時間でレースイベントを表示するために複数のレースプロバイダから与えられるレースフィードと、前に行われたレースイベントのレースデータベースと、およびレースフィードとレースデータベースからの次のレースイベントをダイナミックに選択する手段とを含んでいる請求項1記載のウェイジャリングシステム。

【請求項8】 レースイベントについてのウェイジャリングを容易にするためにレース提供システムが設けられ、このレース提供システムは、生のレースイベントのレースプロバイダフィードから受信するための少なくとも1つのレースプロバイダからのレースフィードと、前に行われたレースイベントのレースデータベースとを含み、

複数のマルチメディアウェイジャ端末が設けられ、各ウェイジャ端末はレースイベントを表示し、そのレースイベントについて支払いを行うように構成されており、

レース提供システムにおいて、レースイベントの1つを選択し、前記ウェイジャ端末のそれぞれに対して選択されたレースイベントの通知を送信し、このレースイベントを選択するステップは、生のレースイベントの開始時間にしがったこの生のレースイベントと前に行われたレースイベントとの間の選択を含み、

選択されたレースイベントに対するウェイジャリング期間中、ウェイジャ端末の少なくとも1つから選択されたレースイベントについてのウェイジャを受取り、

ウェイジャリング期間に続いて、選択されたレースイベントを少なくとも1つのウェイジャ端末において表示し、

選択されたレースイベントに続いて、前記各受信されたウェイジャおよび選択されたレースイベントの結果にしがって支払いを行うことを特徴とするマルチメディアウェイジャリング方法。

【請求項9】 マルチメディアウェイジャ端末は、それぞれ単一の予め定められたウェイジャ形態のみのウェイジャを提供するように構成され、前記ウェイジャを受取るステップにおいて、予め定められた形態のウェイジャを少なくとも1つのウェイジャ端末から受取る請求項8記載の方法。

【請求項10】 マルチメディアウェイジャ端末はそれぞれ複数のユーザ選択可能な予め定められたウェイジャ形態の1つにしがってウェイジャを提供するように構成され、前記ウェイジャを受取るステップにおいて、選択された予め定められた形態のウェイジャを少なくとも1つのウェイジャ端末から受取る請求項8記載の方法。

【請求項11】 レース提供システムからのレースイベントの送信を受取るためのマルチメディアディスプレイと、

レースイベントの選択されたものについて単一の予め定められたウェイジャ形態を有するウェイジャを実行するためのユーザインターフェースと、

ウェイジャされたレースイベントに対して支払いを行う支払い手段と、

マルチメディアディスプレイと通信するデータ処理手段とを具備し、

ユーザインターフェースおよび支払い手段がレース提供システムによる選択されたレースイベントについてのウェイジャリングを容易にしていることを特徴と

するマルチメディアウェイジャ端末。

【請求項12】 データ処理手段は、レース提供システムからハンディキャップデータを受信するための少なくとも1つのハンディキャップ受信装置と、レース提供システムからオッズデータを受信するためのオッズ受信装置と、少なくとも1つの受信されたハンディキャップデータおよび受信されたオッズデータにしたがって1以上のレース候補を選択するためにそれと通信するウェイジャプロセッサとを具備している請求項11記載のウェイジャ端末。

【請求項13】 ユーザインターフェースは、ウェイジャプロセッサによりレース候補の再選択を開始するように構成されている請求項12記載のウェイジャ端末。

【請求項14】 ユーザインターフェースは、レースイベントのユーザ選択を阻止するように構成されている請求項11記載のウェイジャ端末。

【請求項15】 支払い手段は、現金を受取るための通貨受取装置と、この通貨受取装置に結合されて受取った通貨に対してユーザアカウントをクレジットし、前記各レースイベントの賭け金額および結果にしたがってユーザアカウントを更新するアカウントプロセッサとを具備している請求項11記載のウェイジャ端末。

【請求項16】 レース提供システムからのレースイベントの送信を受取るためのマルチメディアディスプレイと、

レースイベントの選択されたものについてウェイジャを実行するためのユーザインターフェースと、

ウェイジャされたレースイベントに対して支払いを行う支払い手段と、  
マルチメディアディスプレイと通信するデータ処理手段とを具備し、

ユーザインターフェースおよび支払い手段によってレース提供システムによる選択されたレースイベントのウェイジャが容易にされ、データ処理手段は選択されたレースイベントと関係する少なくとも1つのハンディキャップデータおよびオッズデータにしたがってウェイジャに対する1以上のレース候補を選択するように構成されていることを特徴とするマルチメディアウェイジャ端末。

【請求項17】 データ処理手段は、レース提供システムからハンディキャ



ップデータを受信するための少なくとも1つのハンディキャップ受信装置と、レース提供システムからオッズデータを受信するためのオッズ受信装置と、少なくとも1つの受信されたハンディキャップデータおよび受信されたオッズデータにしたがってウェイジャのために1以上のレース候補を選択するためにそれと通信するウェイジャプロセッサとを備えている請求項16記載のウェイジャ端末。

【請求項18】 ユーザインターフェースは、ウェイジャプロセッサによりレース候補の再選択を開始するように構成されている請求項12記載のウェイジャ端末。

【請求項19】 ウェイジャプロセッサは、単一の予め定められたウェイジャ形態のみのウェイジャを提供するように構成されている請求項16記載のウェイジャ端末。

【請求項20】 ウェイジャプロセッサは、複数のユーザ選択可能な予め定められたウェイジャ形態の1つにしたがってウェイジャの実行を容易にするように構成されている請求項16記載のウェイジャ端末。

【手続補正2】

【補正対象書類名】 明細書

【補正対象項目名】 0009

【補正方法】 変更

【補正の内容】

【0009】

Brenner (米国特許第5,830,068号明細書)は、対話的ウェイジャリングシステムとオフトラックウェイジャリング方法を開示している。このウェイジャリングシステムは、異なるレーストラックでレースイベントに行われたウェイジャに実時間でオッズを生成する複数のトータリゼータと、電話線によりトータリゼータと通信して賭け主がレースイベントを選択し選択したレースイベントにウェイジャを行うことを可能にする複数のホームページのユーザ端末からなる。各端末は賭け主がレースイベントを選択してそのレースイベントにウェイジャを行うことを可能にするメニューを表示するディスプレイ装置を含んでいる。このディスプレイ装置は入来するレースイベントの情報を表示し、ユーザが実時間でレー

スイベントを観察し、またはテープのレースを観察することを可能にする。ユーザ端末はまた賭け主のアカウント情報を記録する電子または磁気カードを受けるように構成されたカード読取り装置を含んでいる。Brennerは一連のリンクされたメニューを通じてウェイジャリングを容易にし、見込みのある賭け主がウェイジャを行うことを補助するハンディキャップ情報を提供するが、賭け主は幾らかの賭けの専門用語の知識をもたなければならず、ハンディキャップ情報からウェイジャリングの決定を行うことができる。さらに、表示されたレースイベントの品質は、各ユーザ端末で送信する前の各マルチメディアレース提示を圧縮する必要性と、異なるマルチメディアレース提示を多数のユーザに同時にサービスする必要性により制限される。さらに、各賭け主はウェイジャを行う前に、トータリゼータの1つによりアカウントを設定しなければならず、それによってウェイジャリングプロセスに障害を生成する。

## 【国際調査報告】

## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

<b>A. CLASSIFICATION OF SUBJECT MATTER</b> IPC 7 G07F17/32 G06F17/60		International Application No. PCT/CA 00/00443
According to International Patent Classification (IPC) or to both national classification and IPC		
<b>B. FIELDS SEARCHED</b> Minimum documentation searched (classification system followed by classification symbols) IPC 7 G07F G06F		
Documentation searched other than minimum documentation to the extent that such documents are included in the fields searched		
Electronic data base consulted during the international search (name of data base and, where practical, search terms used) EPO-Internal, WPI Data, PAJ		
<b>C. DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT</b>		
Category *	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
X Y A	US 5 830 068 A (PERRY BRENT E ET AL) 3 November 1998 (1998-11-03) cited in the application abstract column 2, line 30 - column 3, line 30  column 4, line 18 - line 42 column 4, line 57 - column 5, line 3 column 13, line 14 - line 27 column 26, line 57 - column 27, line 38 figures 1-6, 18-20, 27  --- -/-	1,7-12, 15  6,16 2-5,13, 14,17-20
<input checked="" type="checkbox"/> Further documents are listed in the continuation of box C.		
<input checked="" type="checkbox"/> Patent family members are listed in annex		
* Special categories of cited documents : "A" document defining the general state of the art which is not considered to be of particular relevance "E" earlier document but published on or after the international filing date "L" document which may throw doubts on priority claim(s) or which is cited to establish the publication date of another citation or other special reason (as specified) "O" document referring to an oral disclosure, use, exhibition or other means "P" document published prior to the international filing date but later than the priority date claimed  "T" later document published after the international filing date or priority date and not in conflict with the application but cited to understand the principle or theory underlying the invention "X" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered novel or cannot be considered to involve an inventive step when the document is taken alone "Y" document of particular relevance; the claimed invention cannot be considered to involve an inventive step when the document is combined with one or more other such documents, such combination being obvious to a person skilled in the art. "S" document member of the same patent family		
Date of the actual completion of the international search  14 September 2000		Date of mailing of the international search report  26/09/2000
Name and mailing address of the ISA European Patent Office, P.B. 5818 Patentlaan 2 NL - 2280 HV Rijswijk Tel. (+31-70) 340-6040, Tx. 31 651 epo nl, Fax. (+31-70) 340-3018		Authorized officer  Van Dop, E

Form PCT/ISA/210 (second sheet) (July 1992)

## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

International Application No.  
PCT/CA 00/00443

C. (Continuation) DOCUMENTS CONSIDERED TO BE RELEVANT		
Category *	Citation of document, with indication, where appropriate, of the relevant passages	Relevant to claim No.
Y A	US 3 909 002 A (LEVY DAVID) 30 September 1975 (1975-09-30) abstract  column 2, line 61 - column 3, line 28 column 4, line 16 - line 45	6, 16  1-5, 7-15, 17-20
X A	US 5 746 657 A (UENO TERUO) 5 May 1998 (1998-05-05) abstract  column 2, line 47 - column 3, line 51 figures 1-8	1, 8-10, 12, 15 2-7, 11, 13, 14, 16-20
A	GB 2 093 237 A (DUTCHFORD LTD) 25 August 1982 (1982-08-25) abstract claims 1-8	1-20

## INTERNATIONAL SEARCH REPORT

Information on patent family members

International Application No  
PCT/CA 00/00443

Patent document cited in search report	Publication date	Patent family member(s)	Publication date
US 5830068 A	03-11-1998	AU 7235696 A	27-03-1997
		CA 2232308 A	13-03-1997
		EP 1004997 A	31-05-2000
		EP 1004998 A	31-05-2000
		EP 1004999 A	31-05-2000
		EP 1005000 A	31-05-2000
		EP 1005001 A	31-05-2000
		EP 0848846 A	24-06-1998
		NZ 319764 A	24-09-1998
		WO 9709699 A	13-03-1997
		US 6004211 A	21-12-1999
		US 6099409 A	08-08-2000
		US 6089981 A	18-07-2000
US 3909002 A	30-09-1975	US 3810627 A	14-05-1974
US 5746657 A	05-05-1998	JP 8221493 A	30-08-1996
		JP 8235281 A	13-09-1996
GB 2093237 A	25-08-1982	NONE	

---

フロントページの続き

(81)指定国 EP(AT, BE, CH, CY, DE, DK, ES, FI, FR, GB, GR, IE, IT, LU, MC, NL, PT, SE), OA(BF, BJ, CF, CG, CI, CM, GA, GN, GW, ML, MR, NE, SN, TD, TG), AP(GH, GM, KE, LS, MW, SD, SL, SZ, TZ, UG, ZW), EA(AM, AZ, BY, KG, KZ, MD, RU, TJ, TM), AE, AG, AL, AM, AT, AU, AZ, BA, BB, BG, BR, BY, CA, CH, CN, CR, CU, CZ, DE, DK, DM, DZ, EE, ES, FI, GB, GD, GE, GH, GM, HR, HU, ID, IL, IN, IS, JP, KE, KG, KP, KR, KZ, LC, LK, LR, LS, LT, LU, LV, MA, MD, MG, MK, MN, MW, MX, NO, NZ, PL, PT, RO, RU, SD, SE, SG, SI, SK, SL, TJ, TM, TR, TT, TZ, UA, UG, US, UZ, VN, YU, ZA, ZW

【要約の続き】

および受信されたオッズデータにしたがってその賭けに対する1以上のレース候補を選択するための、ハンディキャップ受信機およびオッズ受信機と通信しているウェイジャリングプロセッサとを備えている。